

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE: VER- OÍR- SENTIR.

Rizzo, María de las Nieves y Granero, Melecia

UNMDP, Mar del Plata, Argentina

Resumen

Como hipótesis sostenemos que el proceso de evolución de la materia condujo, al grupo de trabajo docente a replantear la dinámica particular de las clases teóricas e incluso el reordenamiento y disponibilidad del tiempo para las mismas, como así también el nivel de protagonismo del alumno como elemento necesario de la evaluación.

A expensas del control de asistencia, que no ofrece reales garantías de participación hemos implementado, a efectos de garantizar el desarrollo de clases teóricas con trabajo participativo, la lectura previa de temática afines.

Metodológicamente implementamos una propuesta que supone una vez finalizada la clase teórica un tiempo prudencial para que en comisión, el alumno presente por escrito un mínimo de conclusiones de lo leído y oído. También, y en búsqueda de mayor protagonismo del mismo en las diferentes operaciones entendiendo que es necesario aprehender el objeto de estudio desde distintos sentidos se propone que los alumnos, vean imágenes relacionadas a la temática, escuchen a los docentes y a sus pares discutir sobre el tema en cuestión y finalmente “manipulen” el objeto materializándolo mediante maquetas. El dictado de esta materia supone un enfoque histórico cultural cuyo objetivo es insertar al objeto de estudio en su medio, entendiendo al mismo como portador de mensajes y como emergente material de un determinado contexto al que modifica y es su vez modificado superando la fragmentación desde una visión holística, lo cual no impedirá reconocer la autonomía del objeto.

Concluimos parcialmente que de la búsqueda de un mayor protagonismo del alumno en las diferentes operaciones con el material de estudio se irán madurando concretos objetivos y caminos de estimulación de la curiosidad y de la esperada consecución del entusiasmo perseguido.

Este trabajo se fundamenta en los conocimientos adquiridos en la Especialización en Docencia Universitaria dependiente de la Facultad de Humanidades de UNMDP.

Introducción

En los primeros cincuenta años del siglo XX, los niveles de desarrollo y autonomía del grado técnico - científico al que llegó el mundo sostuvo la idea moderna del progreso. Este progreso estaba sostenido por la creencia de que su sentido era siempre, o casi siempre, creciente, lineal y positivo presentándose permanentemente de forma ascendente. Dada esta linealidad, había que superar una diversidad de etapas que iban sucediéndose. En este aspecto, la ciencia se entendió como algo neutro donde cada cambio era continuo, gradual y ordenado porque si no sería considerado patológico o anormal.

Esta concepción del mundo conlleva un juicio del valor de la historia donde el presente es mejor que el pasado y el futuro será mejor que el presente, consolidando un modo de pensar y actuar de corte positivista en el cual la fragmentación de la realidad, la división del mundo en objetos, hechos y sucesos independiente rigieron la mayor parte de las acciones científicas, en detrimento de nuestra capacidad de percepción global de la realidad. Esta visión supone un alejamiento que dificulta la comprensión del hábitat de los temas sociales y culturales e impide transparentar la ideología y los valores adoptados sobre la ciudad separando el aprendizaje de su posible aplicación.

De la misma manera, generalmente en los estudios teóricos y críticos de la arquitectura se considera al espacio como un objeto inmaterial, abstracto reducido a formas geométricas, asépticas, pero siempre separado de las interrelaciones materiales, sociales, políticas y económicas. Esto, de alguna manera, se manifiesta cuando, en más de una oportunidad, los alumnos proyectan o diseñan y por otro lado critican y analizan, sin que estas dos instancias se unan. Situación consolidada desde las curículas de las disciplinas dado que son muy raras las instancias de puesta en común donde se puede realizar un análisis totalizador del trabajo del alumno.

Superar este modelo fragmentario hacia un modelo totalizador e interrelacionarlo supondría avanzar sustancialmente en la calidad del aprendizaje.

Los sistemas educativos vigentes se ajustaron y se ajustan, a estos criterios y funcionaron como espacios homogeneizadores y obligatorios en los dos primeros niveles, primario y secundario, para toda la sociedad. En esta visión del mundo subyace la idea de progreso como un destino unidireccional que soslayó un conjunto de subjetividades y particularidades en el desarrollo que conforman y enriquecen a la diversidad, sosteniendo que solo se podía llegar a ser un ciudadano libre y emancipado si se dominaban un conjunto de saberes universales impartidos por instituciones y definidos por otros, a pesar de que en muchos casos carecen de sentido para el estudiante.

Asimismo la teoría económica que habla del hombre como capital humano¹, entiende a éste como un bien de inversión. El individuo invertirá en sí mismo, en educación y en salud, a fin de lograr un aumento en su grado de producción y por ende en su ganancia.

¹La **teoría sobre el capital humano** fue propuesta por Michael Grossman en 1972 para explicar la demanda por salud y la asistencia médica. De acuerdo con esta teoría, los individuos invierten en sí mismos a través de la educación, mejorando e incrementando sus ganancias en salud; de esta manera el consumidor se convierte a su vez en un productor de salud. El capital humano está constituido por las habilidades, talentos y conocimientos, pero los economistas consideran que son las fuentes de inversión y la educación.

La esfera educativa y laboral se movieron y continúan haciéndolo con esta lógica, pese a ello este modelo hoy presenta graves problemas, dado que el mundo, dejó de ser un lugar de certezas. La apatía de los alumnos, que no encuentran sentido a sus clases, la deserción de estudiantes universitarios que no se sienten motivados y profesionales hipercalificados con títulos devaluados, son las más claras manifestaciones de este proceso.

Seguir pensando la enseñanza con una estructura, docente - alumno, sin considerar el contexto de aprendizaje y la tecnología disponible restringe las posibilidades.

Del mismo modo, que el siglo XX se cobijó bajo el mito del progreso tecnológico y la sociedad se alinee tras él con sus aciertos y fracasos, debemos estar atentos a reconocer nuestros propios mitos de la era posmoderna como son la promesa de borrar la soledad gracias a la hiperconectividad, la dificultad para demarcar límites, el confundir el acceso a la información con el acceso al conocimiento, etc.

La educación y los sentidos

Este trabajo es una primera reflexión sobre algunas posibilidades que pueden explorarse para comprender en qué medida nuestra tradición epistemológica está anclada en un uso específico de los sentidos. El punto de partida es la consideración de que debemos comprender la dimensión en la que la educación de los sentidos se relaciona con las formas modernas de conocimiento, sobre todo orientado hacia disciplinas como son la arquitectura y el diseño, que juegan en todo momento con elementos tales como la idea del confort humano, entrecruzándose lo táctil, lo auditivo, lo visual y lo olfativo.

El mundo entra en nuestra mente por medio de los sentidos. También el aprendizaje está mediado por ellos. Conocer el propio estilo de aprendizaje es una herramienta útil para estudiar mejor. Podemos denominar "estilo de aprendizaje" a la manera preferida que cada persona tiene de captar, recordar, imaginar o enseñar la información. No todas las personas perciben y aprenden de la misma manera. Para algunos, la información clave es la que oyen; para otros, la que ven y para otros, la que experimentan. El canal perceptivo, sensitivo, por el cual recibimos informaciones fundamental en el aprendizaje y, por supuesto, al estudiar. La mayoría de los estudiantes utilizan los canales en forma desigual, privilegiando uno sobre los demás. Esto da origen a tres estilos de aprendizaje: visual, auditivo y cinestésico. Conocer el estilo propio de aprendizaje es útil para saber cómo estudiar mejor.

Las pedagogías tradicionales se restringen a las que Louis Not (1983)² considera significativas a fin de transmitir el conocimiento orientado a la formación intelectual del alumno, concentrándose de forma exclusiva en los sistemas abstractos de representación del mismo. Estos sistemas hicieron hincapié en ganar distancia de la experiencia como forma para transmitirlo. La principal consecuencia de esta situación es que la adquisición de saberes no precisa que el alumno viva una experiencia sino que se hace a él a través de la comprensión de modelos abstractos que sintetizan la experiencia que otros han acumulado y codificado.

² En "Las pedagogías del conocimiento" Fondo de Cultura Económica. México 1983

Desde nuestro punto de vista, no solo son importantes la adquisición de sistemas abstractos de conocimientos, sino también aquellas formas de aprehensión, mediante la exposición a los alumnos de las experiencias que los dotarán de aquellos elementos fundamentales que trazan su orientación cognoscitiva y simbólica.

En el sistema tradicional educativo el conocimiento se considera generalmente producto de una forma incorpórea de ejercitar la razón que sucede como externalidad del sujeto en un ambiente despojado en el que habita solo el conocimiento. Pensar la actividad humana, en cambio, inserta en un orden corporal, implica hacerse cargo de las emociones, la sensibilidad y la posición humana y por lo tanto de la subjetividad, elementos intrínsecos a la cultura que, contrariamente a lo que supone el sistema educativo tradicional, la enriquecen. Los seres humanos no producimos un pensamiento absolutamente incorpóreo escindido de nuestros sentidos y esto es particularmente importante en disciplinas proyectuales donde estos aspectos son fundamentales. La arquitectura tiene cuerpo, no es algo virtual sino que es concreta y se puede experimentar con los sentidos, que se compone de partes y se crea o construye con materiales.

Definir la profesión como “carrera laboral” encierra una trampa: es una carrera que no tiene línea de llegada y si se llega a vislumbrar alguna, estará siempre en constante movimiento. Nos preocupa explorar las experiencias esenciales del fenómeno de lo cotidiano. Cosas ordinarias y extraordinarias, circunstancias, experiencias, vistas como elementos importantes, pueden generar una arquitectura llena de significado, iluminada por las experiencias sensoriales, la percepción, los conceptos y las emociones. El hombre tiende a enfocar la acción sobre un estímulo destacándolo por contraste del resto de los objetos que los rodean. La percepción se organiza del modo más simple para ser captada, los estímulos incompletos tienden a ser completados por el hombre para poder concluir el proceso perceptivo. La incógnita capta la atención, aquellos estímulos que tienen un patrón se perciben de forma seguida. La persona tiende a agrupar estímulos próximos para formar una impresión unida. De esta manera facilita la recordación. Los estímulos semejantes tienden a formar grupos perceptuales. La percepción es totalmente dependiente de las sensaciones. Se captan diferentes estímulos externos del entorno, a través de los sentidos generando sensaciones que son procesadas e interpretadas.

Los arquitectos que intentan recuperar los sentidos, deben volver a sensibilizar la arquitectura mediante un sentido fortalecido de materialidad, textura y peso, densidad del espacio y luz materializada. Que mejor forma de entender la espacialidad de una iglesia gótica, que en un ambiente en penumbras, el control de la entrada de luz transmite la sensación de temperatura que caracteriza el recorrido de cada espacio, al ser proyectado un interior gótico mientras escuchamos un canto gregoriano teniendo en cuenta la importancia de la audición en la experiencia espacial, el sonido a menudo proporciona la continuidad temporal en la que las impresiones visuales están integrados y olemos en el aire el incienso.

Sin embargo, es preciso entender la naturaleza de cada sentido para incluir los elementos esenciales en la generación de un ambiente propicio que permita su estimulación:

La vista: Luz-Color

El tacto: El material

El oído: Aire y volumetría
El olfato y el gusto: el aire

La generación de estímulos sensoriales no está determinada por gestos particulares frente a cada uno, los elementos pueden estimular varios sentidos a la vez.

De acuerdo a las leyes de la percepción los estímulos se perciben de forma agrupada, de esta manera la intencionada generación de estímulos, debe tener en cuenta una disposición que dé cuenta del entendimiento de cómo es esa experiencia deseada. En el recorrido o composición espacial en torno a la estimulación sensorial se deben considerar contrastes, vacíos, patrones y ritmos, proximidades, olor y aire.

La arquitectura como experiencia debe ser atractiva para el individuo, sin embargo está conexión debe ocurrir a lo largo de toda su naturaleza humana. De esta manera no debe limitarse a una imagen formal que atrae a la vista, sino que debe incluir estímulos para todos los demás sentidos.

Nuestra propuesta. El abordaje de la materia

Como docentes en las materias de Historia I y Pensamiento II nos replanteamos permanentemente como lograr que los estudiantes pertenecientes a universidades públicas desarrollen las capacidades necesarias para comprender los problemas del hábitat desde una perspectiva histórica, entendiendo al mismo en toda su complejidad, desde diferentes enfoques y posiciones para dar lugar a la formación de un pensamiento crítico y reflexivo que permita a los alumnos ejercitarse en la toma de decisiones.

Para comprender al hábitat se necesita una mirada compleja que al mismo tiempo comprenda lo específico, las necesidades básicas, los materiales, el lenguaje y significados, las técnicas empleadas, pero que al mismo tiempo la supere a la especificidad y aborde también el territorio, el sistema social, político, económico, etc.

Asimismo, es importante considerar los paradigmas subyacentes que generaron esas formas de organización social, política y económica y que quedaron plasmadas en la materialidad de la arquitectura y el diseño.

A través de los años, como docentes del Taller de Historia, hemos podido comprender que el estudio aislado de cantidad de hechos degrada el conocimiento histórico a un simple orden de datos. Entendemos que este no es el objetivo de la materia.

Uno de nuestros principales problemas es definir cuál es la importancia de la enseñanza de un acontecimiento y creemos que la respuesta la encontramos en la problemática actual, que nos impulsa a conocer determinados acontecimientos históricos siendo entonces, un hecho valorado que ayuda a comprender, a revisar o a resignificar nuestro presente. A partir de esta concepción es que suponemos que la historia no es estática ni anecdótica, muy por el contrario es una herramienta transformadora y dinámica.

Es importante tener en cuenta el ejercicio en el seno del Taller de la práctica de la dialéctica entendida como el desarrollo de tesis- antítesis y síntesis a lograr en conjunto por alumnos y docentes. Abriendo las puertas para encontrar nuevos significados a hechos históricos a partir de nuestro presente.

Es necesario superar la idea generalizada, en el universo estudiantil, de que la historia en arquitectura y en diseño, solo sirve para acrecentar el acervo cultural pero que en realidad es poco útil a la especificidad.

La historia de la arquitectura y del arte y del pensamiento contemporáneo ofrece obras donde es posible visualizar aspectos de la época, el lugar y la sociedad que las produjo. No es, entonces, solo cuestión de mirar, describir, clasificar, sino de rastrear en ellas, descubrir sus capas informativas, especular sobre sus interrelaciones complejas.

Además es prioritario definir los núcleos conceptuales que se consideran importantes en función de cada periodo histórico.

Como docentes es nuestra tarea ante los contenidos prescriptos establecer que conceptos históricos, procedimientos y valores resultan prioritarios y a partir de allí proyectar un plan de actividades y estrategias didácticas para promover la motivación de los alumnos, incentivando la formulación de nuevas preguntas, la vinculación con sus propias experiencias y el compromiso con su realidad. En el caso particular de Historia I y Pensamiento II, esos núcleos y ejes temáticos estarán dados por la idea de la formación de un mundo moderno, atravesado por diversas problemáticas donde se incluye el desarrollo tecnológico, la espacialidad y la conformación de lenguajes.

Esto nos permitirá aproximarnos a la producción humana como fuente de conocimiento para comprender la estrecha relación entre el hecho y su contexto, permitiendo la reflexión y el análisis del hábitat. De más esta decir que para transmitir saberes es necesario apoyarse en fuentes bibliográficas (vista), en clases teóricas (oído y vista) pero también y además de las refutaciones, resignificaciones y reelaboraciones se hace imprescindible a los docentes estimular a los estudiantes a indagar, a mirar con ojos propios, a preguntarse, a teorizar posibles respuestas, a experimentar mediante el modelizado con maquetas o con la aplicación de nuevas tecnologías.

Suponemos que nuestra acción como docentes está dirigida a lograr una formación integral del arquitecto diseñador dirigiendo nuestras expectativas a que los contenidos de la materia historia complete la visión del estudiante en el momento de proyectar y para ello pensamos que es necesario incluir la mayor cantidad de sentidos posibles a fin de aportar a una mejor comprensión del objeto de estudio.

Análisis del Caso

Entendemos como finalidad del taller de Historia, dentro de las carreras de Arquitectura y Diseño Industrial, transmitir una metodología de análisis de obras y objetos evidenciando las variables socio – culturales subyacentes al producto terminado en los distintos periodos estudiados, intentando la comprensión del tema a partir de la experiencia senso-intelectual de la arquitectura.

El presente caso se inserta dentro de una planificación de contenidos que se renueva anualmente.

Fundamentación del plan de trabajo

En la voluntad de contribuir a la formación de una perspectiva senso- intelectual en cuanto al estudio de la Historia de la Arquitectura y el Diseño y ante la presencia de graves problemas, dado que el mundo, dejó de ser un lugar de certezas, el desinterés que manifiestan, en muchos casos los alumnos, que no encuentran sentido a sus clases, la deserción de estudiantes universitarios que no se sienten motivados, seguir pensando la enseñanza con una estructura, docente - alumno, sin considerar el contexto de aprendizaje y la tecnología disponible restringe las posibilidades imponiéndose la necesidad de modificación de los planes de estudio.

Si bien en líneas generales, los principios y la dinámica que guió a este nivel no ha variado en lo substancial, los cambios que se producen en esta nueva propuesta apuntan a enfocar el estudio de la Historia en relación a nuestra realidad. El estudio de la arquitectura y el diseño debe ser comprendido a partir de sus fundamentos culturales, que son en esta hipótesis de trabajo, las convicciones que tiene un grupo humano sobre sí mismo, el modo de actuar y de hacer en consecuencia, y las instituciones que albergan las convicciones y las acciones.

Evidentemente los fundamentos culturales son un conjunto heterogéneo, inestable y muchas veces contradictorios y es en esta heterogeneidad, inestabilidad y contradicciones donde encuentra su riqueza. Una sociedad basada en la homogeneidad, la estabilidad y las certezas se fosiliza.

Es necesario poner de manifiesto los fundamentos culturales porque no todo lo referido a nuestro espacio es nuestro, siendo tan importante el hecho como la manera de considerarlo. En este sentido comparto la definición de Ramón Gutiérrez³: La principal forma de dependencia es no conocer nuestra propia realidad. . . , la segunda forma inmediata de dependencia es no saber explicarnos a partir de nosotros mismos. . .”

Dentro del conjunto de actividades de nuestra Facultad, el Taller de Historia es y ha sido considerado el lugar por excelencia de reflexión y crítica de las categorías y normas de la arquitectura y el diseño. Parece, entonces lógico que este espacio sea aprovechado en su totalidad, para comprender y aprehender nuestra realidad desde la mente y el cuerpo. Incorporando vivencias y sensaciones a fin de lograr una perspectiva totalizadora de nuestras profesiones, y en este contexto nuestro rol como universitario, profesionales o estudiantes.

Respecto a los contenidos de Historia I y Pensamiento II, esta propuesta considera válido y necesario el estudio de lo universal pero a partir de nuestro centro, de nuestras categorías, no es por lo tanto cuestión de abandonar el estudio de la historia de otras arquitecturas y otros diseños sino de contribuir a elaborar nuestras propias teorías que más tarde serán obras.

³ Gutiérrez, Ramón: “La historiografía de la arquitectura americana. Entre el desconcierto y la dependencia cultural” (Summa , Buenos Aires, N° 215-216, agosto de 1985)

“En cada campo disciplinar hay estrategias fieles al contenido” a partir de este concepto de Edith Litwin, y asumiendo que la formación de los alumnos de arquitectura y diseño tiene una tradición fuertemente icónica es a partir de allí que con las imágenes visualizadas se propone la materialización de ellas mediante maquetas recreadas por los alumnos a partir de ciertas consignas previamente establecidas. Además consideramos que el uso de esta herramienta es una forma de acercarlos a una manera de operar donde se incluyen técnicas y problemáticas constructivas.

Al fin de la clase y con el objetivo de, según Perkins⁴, lograr la retención, comprensión y el uso activo del conocimiento es que se propone el ejercicio dialectico antes mencionado.

Descripción de actividades de aprendizaje.

- Elaboración, maquetas y memorias descriptivas elaborar informes - síntesis sobre diversas líneas de pensamiento en relación con algún asunto controvertido y formular los propios puntos de vista debidamente fundamentados; efectuar análisis críticos fundados a partir del conocimiento de resultados obtenidos en investigaciones realizadas sobre un mismo problema.
- Tareas de investigación, por ejemplo: aplicar metodologías y procedimientos de investigación adecuados a las características del objeto de análisis y a lo que se procura descubrir; formular hipótesis para explicar hechos, fenómenos y proponer la metodología de la investigación más pertinente para su comprobación.
- Resolución de guías de estudio, por ejemplo: verificar inconsistencias, limitaciones en los argumentos sostenidos por algún autor, y plantear puntos de vista alternativos, descifrar el significado de diversas formas de información presentadas en gráficos, tablas, cuadros, etc. para expresar tendencias, relaciones, etc.

A modo de conclusión

Las nuevas tecnologías han producido la ruptura de la linealidad y la unidireccionalidad entre emisor y receptor en el proceso comunicación – conocimiento. Presenta una nueva circunstancia en la que, se están disolviendo los modelos mentales a que nos acostumbraron otras tecnologías cognitivas, pensadas y estructuradas para el disciplinamiento de una sociedad basada en el desarrollo industrial. Es en este sentido que decimos que las pedagogías tradicionales de Not orientadas casi exclusivamente a los sistemas abstractos de conocimiento no son hoy pertinentes. O tal vez no son solamente pertinentes y sin obviarlos debemos complementarlos con la educación mediante los sentidos que los relaciona, como hemos dicho, con las formas modernas de conocimiento, sobre todo orientado hacia disciplinas como son la arquitectura y el diseño fuertemente icónicas, que juegan en todo momento con elementos tales como la idea del confort humano, entrecruzándose lo táctil, lo auditivo, lo visual y lo olfativo. El mundo entra en nuestra mente por medio de los sentidos. También el aprendizaje está mediado por ellos.

⁴Perkins D. *El contenido pedagógico de la comprensión*

Todavía persiste, en la enseñanza una estructura de conocimientos cuya organización es compartimentada, y de base enciclopedista, concentrada espacialmente y con una modulación rígida de las áreas de conocimiento. La complejidad natural que tienen las instituciones de enseñanza, derivados tanto de la dificultad de articular los conocimientos con claridad epistemológica, como de clarificar sus misiones y fines sociales, viene en este caso a ser asistida por el empuje de un nuevo paradigma: El acceso al conocimiento puntual y direccional está colapsado. Asimismo la “presencia” de los actores de la educación se da en un ámbito que puede ser independiente del espacio físico del aula, de allí la importancia del empleo de nuevas tecnologías en espacios como los definidos por las carreras de Arquitectura y Diseño, dejando aclarado que el empleo de éstas no debe ir en desmedro de la profundidad del conocimiento sino, por el contrario, ser una herramienta de éste.

A modo de ejemplo presentamos el Plan de Trabajo 2016

Contenidos generales para Arquitectura y Diseño Industrial

Contexto Histórico – El territorio- La sociedad- La cultura.

- El Mundo Antiguo.
- La Antigüedad Tardía.
- Alta Edad Media.
- Baja Edad Media.
- Renacimiento.
- Manierismo.
- Barroco

Arquitectura:

Sus condicionantes (políticas- religiosas- económicas- otras.)

La ciudad- origen- trazado- fragmentos urbanos- componentes.

La arquitectura- Institucional (religiosa y civil)- Domestica- Conmemorativa- Recreativa – otras.

Las técnicas constructivas.

Diseño Industrial

Sus condicionantes (políticas- religiosas- económicas- otras.)

La ciudad – Equipamiento urbano (cuando existe).

La defensa y el trabajo (herramientas- armas- vestimentas)

Los medios de transporte (terrestres – marítimos)

Los objetos de culto y domésticos (mobiliarios- utensilios- vestimentas- textiles- etc.)

Los casos:

Grecia- Roma- Bizancio- El Mundo Occidental en los siglos IV a XV- Islam- Europa Mediterránea hasta el siglo XVII.

Bibliografía

General

A.Hauser. "Historia social de la literatura y el arte"
Baynes. "El imperio bizantino"
D.Knowles "El monacato cristiano".
Eco U. : "Arte y Belleza en la Estética Medieval"
F.Braudel. "El Mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II"
Fdo. Checa , J.M. Morán. "El Barroco"
Flaceliere: "Vida cotidiana en los tiempos de Pericles".
Fustel de Coulanges: "La ciudad antigua".
G.DubyP.Arliês,: "Historia de la vida privada".
Homo. "Nueva historia de Roma".
Jacques Maritain. "Arte y escolástica"
Kitto: "Los griegos"
L. Tapie . "El Barroco"
Le Goff. "Mercaderes y banqueros de la Edad Media"
P.Grimal: "El siglo de Augusto".
Panofsky. "Renacimiento y renacimientos"
Pirenne. "Las ciudades medievales"
Pirenne. "Mahoma y Carlomagno".

Arquitectura

A.J.Toynbee: "Ciudades de destino"
A.Morris "Historia de la forma urbana"
Benevolo. "Historia de la arquitectura del Renacimiento".
Benevolo: "El diseño de la ciudad"
Choisy. "Historia de la arquitectura".
Chueca Goitia. "Breve historia".
Chueca Goitia. "Invariantes castizos de la arquitectura española. Invariantes en la arquitectura de Hispanoamérica. Manifiesto de la Alhambra."
Chueca Goitia Historia de la arquitectura occidental. De Grecia al Islam."
G.Argan . "El concepto del espacio arquitectónico desde el Barroco a nuestros días".
J.Summers "El lenguaje clásico de la arquitectura".
M.Sabugo: "Roma: territorio, ciudad y arquitectura en la antigüedad".
Martinsson: "La idea del espacio en la arquitectura griega".
Munfor: "La ciudad en la historia".
Panofsky. "Escolástica y arquitectura".
Pevsner. "Esquema de la arquitectura europea".
Pevsner. "Historia de las tipologías arquitectónicas"
R.Wittkower. "Sobre la arquitectura de la Edad del Humanismo."
S.Gideon. "Espacio, tiempo y arquitectura."
S.Gideon. "La arquitectura : fenómeno de transición"

Diseño

A.Gay: "El diseño industrial en la historia".
Bembibre. "Apuntes de cátedra".
Croglano/Bembibre. "Grecia. Indumentaria, mitos y tejidos".
E.HarryGerol. "Dioses, templos y ruinas".
F.Boucher. "Historia del traje en Occidente desde la Antigüedad hasta nuestros días".
I.Deslandres. "El traje imagen del hombre"

J.Laver: "Breve historia del traje y la moda".
Kalombo. "Historia del traje".
M.Ginsburg (coord.) "La historia de los textiles".
Pellicer: "Pintura y escultura en la edad antigua".
Recopilación de Biblioteca. 391(0919 T.682. "Trajes y objetos de la Edad Antigua/Modernidad Oriental".
Schimitz. "Historia del mueble".
T.K. Derry / T. Willams. "Historia de la tecnología".
V.Nep. "Historia gráfica de la escritura y la ornamentación".

Bibliografía sugerida

M. Eliade "Tratado de la historia de las religiones".
G. Childe. "¿Qué sucedió en la historia?".
E. H.Carr. "¿Qué es la historia?".
Ortega y Gasset. "Historia como sistema".
Braudel. "El Mediterraneo. El espacio y la historia".
Caveri. "Ficción y realismo mágico en nuestra arquitectura".
Maquiavelo. "El Principe".
Dostoyeski. "Crimen y castigo".
Homero. "La Iliada" "La Odisea"
Plutarco. "Vidas Paralelas".
Virgilio. "La Eneida".
Sófocles. "Edipo rey / Antígona".
Yourcenar. "Memorias de Adriano".
Graves. "Yo, Claudio".
Shakespeare. "Julio César" y otras.
Dante. "La Divina Comedia".
D.Defoe. "Moll Flanders".
Otras.

Filmografía sugerida

Visconti. "Muerte en Venecia".
Antonioni. "Blow up"
Fellini. "Roma", "Satiricon", "Amarcord". "La luna". Etc.
Bergman. "Los siete jinetes del Apocalipsis", "La fuente de la doncella", etc.
Kurosawa. "Dersu Utsala", "El soldado", etc.
Greenaway. "El vientre del arquitecto", "El cocinero, el amante, el ladrón y su mujer".
Ken Russell. "Salomé",
Otras.